



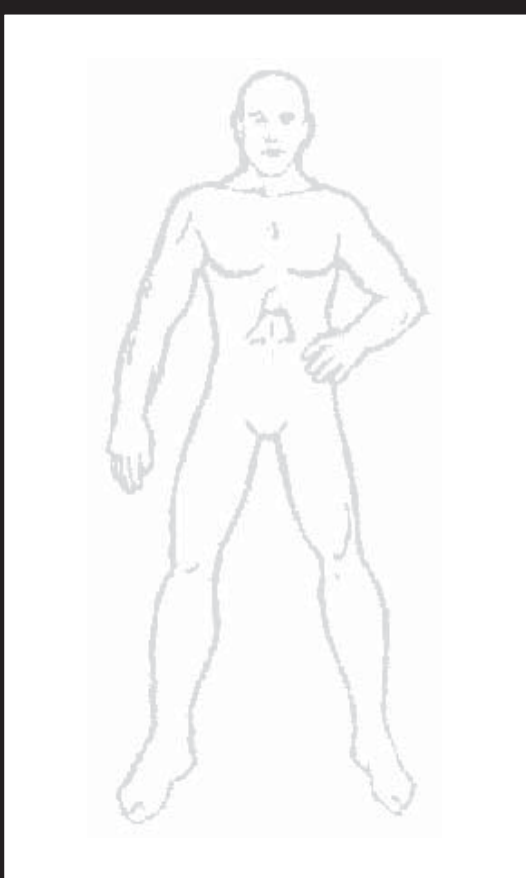
Nome \_\_\_\_\_ Jogador \_\_\_\_\_ Total de Pontos \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ m Peso \_\_\_\_\_ kg Idade \_\_\_\_\_ anos MT \_\_\_\_\_ Pontos p/ Gastar \_\_\_\_\_  
Descrição \_\_\_\_\_

## Planilha de Personagem

<b>ST</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	pontos	<b>PV</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	modific.	<input type="text"/>	pontos	atual
<b>DX</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	pontos	<b>Vont</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	modific.	<input type="text"/>	pontos	atual
<b>IQ</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	pontos	<b>Per</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	modific.	<input type="text"/>	pontos	atual
<b>HT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	pontos	<b>PF</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	modific.	<input type="text"/>	pontos	atual

<b>Base de Carga</b> (ST x ST)/10	<input type="text"/>	kg	<b>Dano Básico</b>	<input type="text"/>	GdP	GeB	<b>Soco</b> GdP+1	<input type="text"/>	<b>Chute</b> GdP	<input type="text"/>
<b>Velocidade Básica</b> (HT+DX)/4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Deslocamento Básico</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Soco Inglês</b> GdP	<input type="text"/>	<b>Chute c/ Botas</b> GdP+1	<input type="text"/>
<b>Níveis de Carga</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Deslocamento</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Esquiva (=VB+3-NC)</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nenhuma (0) = BC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DB x 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Esquiva	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Leve (1) = 2xBC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DB x 0.8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Esquiva -1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Média (2) = 3xBC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DB x 0.6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Esquiva -2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pesada (3) = 6xBC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DB x 0.4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Esquiva -3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mto Pesada (4) = 10xBC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DB x 0.2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Esquiva -4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Desenho do Personagem



## Armas de Combate Corpo a Corpo

Arma	Dano	Tipo	Alcance	Aparar
ST	Custo	Peso	Notas	
Arma	Dano	Tipo	Alcance	Aparar
ST	Custo	Peso	Notas	

## Armas de Combate à Distância

Arma	Dano	Tipo	Precisão	Distância		
CdT	Tiros	ST	Magnitude	RCO	CL	Custo
Peso	Notas					
Arma	Dano	Tipo	Precisão	Distância		
CdT	Tiros	ST	Magnitude	RCO	CL	Custo
Peso	Notas					

## Escudo

BD	RD/PV	CL	Custo	Peso
BD	RD/PV	CL	Custo	Peso

Modificadores de Reação

Aparência	_____
Status	_____
Reputação	_____

## Armadura

Item	Local	RD	CL	Custo	Peso
	Crânio (-7)				
	Olhos (-9)				
	Rosto (-5)				
	Pescoço (-5)				
	Vitais (-3)				
	Torso (0)				
	Virilha (-3)				
	Braço D. (-2)				
	Braço E. (-2)				
	Mão D. (-2)				
	Mão E. (-2)				
	Perna D. (-2)				
	Perna E. (-2)				
	Pé D. (-4)				
	Pé E. (-4)				

## Vantagens e Qualidades

## Desvantagens e Peculiaridades

---

Equipamentos

Item	Custo	Peso
------	-------	------

Totals: \$		/	kg
------------	--	---	----

[illegible]

Resumo	
Atributos / Características Secundárias _____	[ ]
Vantagens e Qualidades _____	[ ]
Idiomas, NT e Familiaridade Cultural _____	[ ]
Desvantagens e Peculiaridades _____	[ ]
Perícias e Técnicas _____	[ ]
Outros _____	[ ]